

### 3. Piochez des tuiles

À la fin de votre tour, piochez des tuiles du sac jusqu'à avoir à nouveau 6 tuiles dans les encoches situées devant vous. C'est ensuite au tour de votre voisin(e) de gauche de jouer.

#### Cas exceptionnel : Pas de symbole stratégique

Il peut arriver qu'après avoir compté vos points, et avant d'avoir pioché de nouvelles tuiles, aucune tuile devant vous ne représente votre symbole le plus faible (c.-à-d. celui dont le marqueur est le moins avancé sur votre piste de score).

Dans ce cas, vous pouvez montrer vos tuiles à vos adversaires et toutes les défausser (en les mettant de côté) avant d'en piocher à nouveau 6 et de les placer devant vous. Rangez ensuite les tuiles défaussées dans le sac. C'est ensuite au tour de votre voisin(e) de gauche de jouer.

Si vous avez plusieurs marqueurs dans votre colonne la plus faible, vous ne défaussez vos tuiles pour en repiocher qu'à condition qu'aucune ne présente l'un des symboles concernés.

**Remarques :** Si vous avez déclenché un tour bonus en comptant vos points, vous jouez votre tour bonus immédiatement, avant de défausser vos tuiles. En outre, dans le cas rare où piocher ne vous permet toujours pas d'obtenir votre symbole le plus faible, votre tour prend fin. Attendez votre prochain tour pour repiocher des tuiles de cette manière.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque plus aucune tuile ne peut être placée, c.-à-d. lorsqu'il n'y a plus deux cases libres adjacentes sur le plateau.

Pour découvrir qui l'emporte, comparez les numéros des colonnes dans lesquelles se trouvent vos marqueurs de points les **moins avancés**. Si le score de votre marqueur le moins avancé est supérieur au score du marqueur le moins avancé de tous vos adversaires, vous remportez la partie !

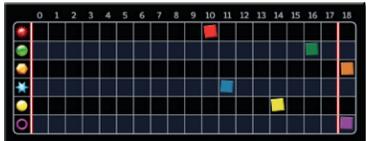
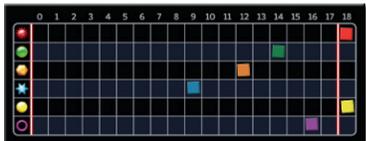
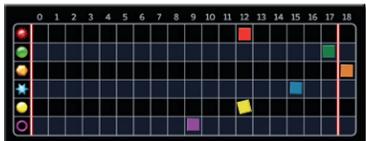
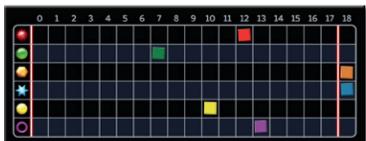
**Remarques :** Avoir des marqueurs dans la colonne 18 n'a aucun impact en fin de partie. La couleur de votre marqueur le moins avancé n'a pas d'importance non plus (seule la colonne dans laquelle se trouve ce marqueur sera déterminante).

En cas d'égalité, les joueurs à égalité comparent leur 2<sup>e</sup> marqueur le plus faible. Si vous avez deux marqueurs ou plus dans la même colonne (la plus faible), considérez que l'un d'eux est le plus faible, et l'autre, le 2<sup>e</sup> plus faible, etc. Si l'égalité persiste, c'est donc la personne qui a le moins de marqueurs dans cette colonne qui l'emporte.

#### Cas exceptionnel : Fin immédiate de la partie

Si vous parvenez à atteindre la **colonne 18** avec **tous** vos marqueurs, vous remportez immédiatement la partie !

**Exemple**

1.	Lina		Lina l'emporte : son marqueur le moins avancé (le rouge) est dans la colonne 10, et donc devant les marqueurs les moins avancés de tous les autres joueurs.
2.	Thomas		Les marqueurs les moins avancés de Thomas (bleu) et de Sam (violet) se trouvent tous deux dans la colonne 9. Ils comparent à présent leur 2 <sup>e</sup> marqueur le moins avancé : là encore, il y a égalité (colonne 12). Comme Thomas n'a qu'un seul marqueur (orange) dans la colonne 12, mais que Sam en possède deux (rouge et jaune), Thomas obtient la 2 <sup>e</sup> place et Sam, la 3 <sup>e</sup> .
3.	Sam		
4.	Alba		Alba obtient la 4 <sup>e</sup> place, car son marqueur le moins avancé est dans la colonne 7.

5

### CRÉDITS

#### L'auteur

Reiner Knizia vit à Munich en Allemagne. Ce docteur en mathématiques a publié de nombreux jeux à travers le monde. C'est un spécialiste des jeux de société aux règles simples, mais qui offrent une grande liberté de décision.

Reiner Knizia remercie toutes les personnes ayant testé le jeu et celles qui ont participé à son développement, en particulier Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

**Auteur :** Reiner Knizia  
**Graphismes :** Michaela Kienle (Fine Tuning), Andreas Resch, Sensit Communication

**Rédaction :** Robert Hyde, Sandra Dochtermann, Heike Kräenbring, Alexandra Kunz

**Édition française :** IELLO

**Gestion de projet version française :** Marie-Laure Faurite

**Traduction française :** Laura Muller-Thoma

**Relecture française :** Robin Leplumey

© 2004 - 2023 KOSMOS, Stuttgart, Allemagne

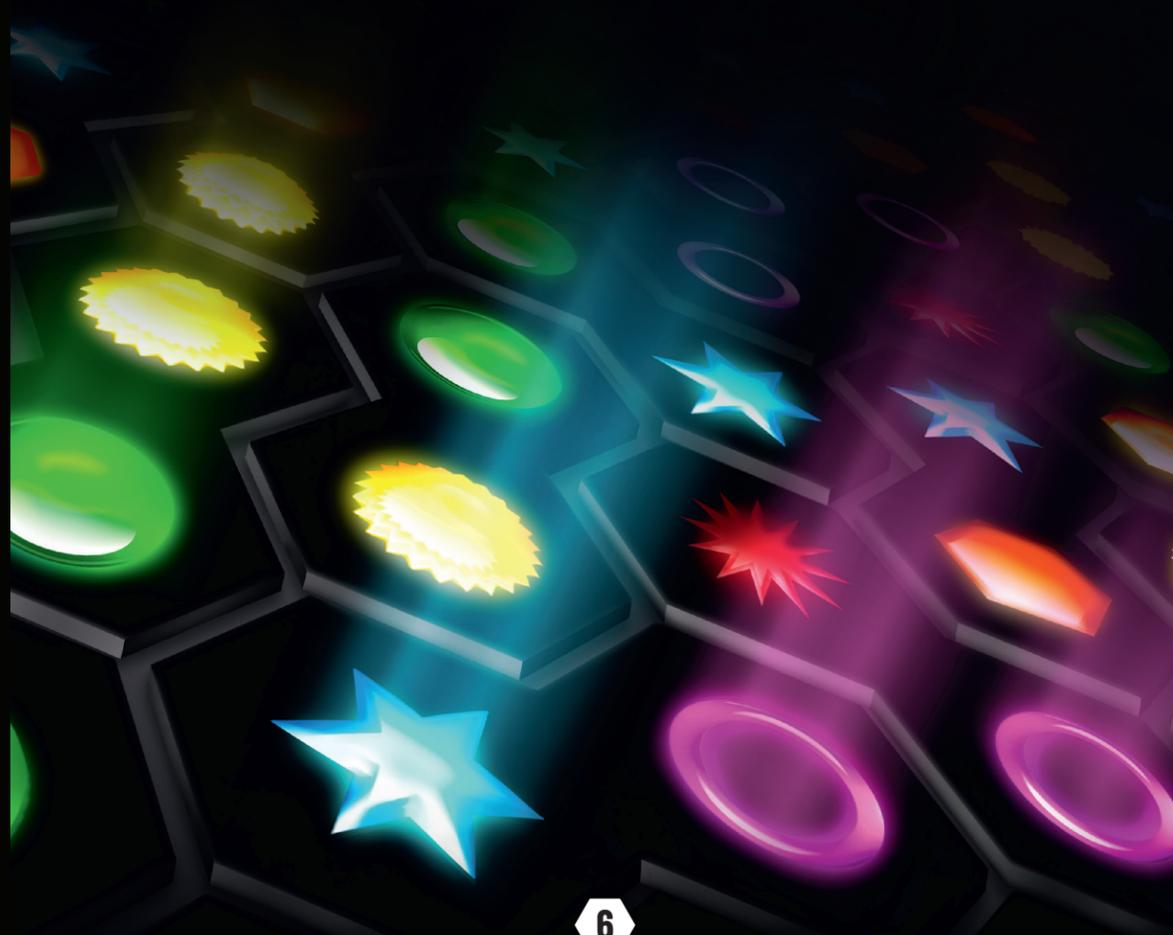
© 2025 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
iello.fr

Tous droits réservés.  
Imprimé en Chine.



KOSMOS



6

# GÉNIAL!

Le jeu de placement... simplement génial !

### BUT DU JEU

Chacun votre tour, placez une de vos tuiles sur le plateau.

Avancez ensuite les marqueurs correspondant aux symboles de la tuile posée en fonction des alignements effectués.

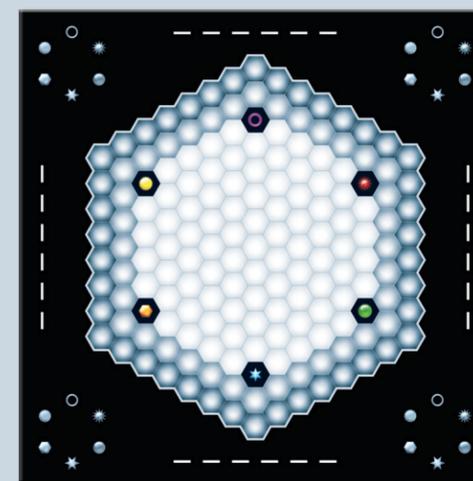
Plus vous alignez de symboles identiques adjacents, plus vous marquez de points !

À la fin de la partie, c'est le marqueur le moins avancé sur votre piste qui déterminera votre score... Vous devez donc tenter de gagner des points pour tous les types de symboles !

**Attention :** Votre score sera déterminé par le marqueur le moins avancé sur votre piste de score, pas par votre marqueur le plus avancé !

### MATÉRIEL

1 plateau



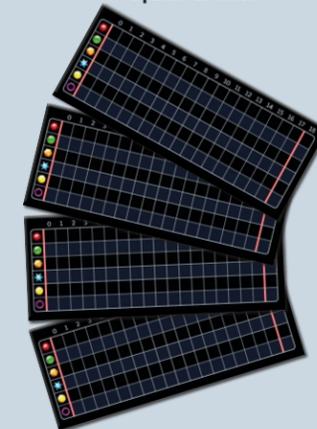
24 marqueurs  
(4 rouges, 4 verts,  
4 orange, 4 bleus, 4 jaunes  
et 4 violets)



120 tuiles  
(ayant 2 symboles  
colorés chacune)



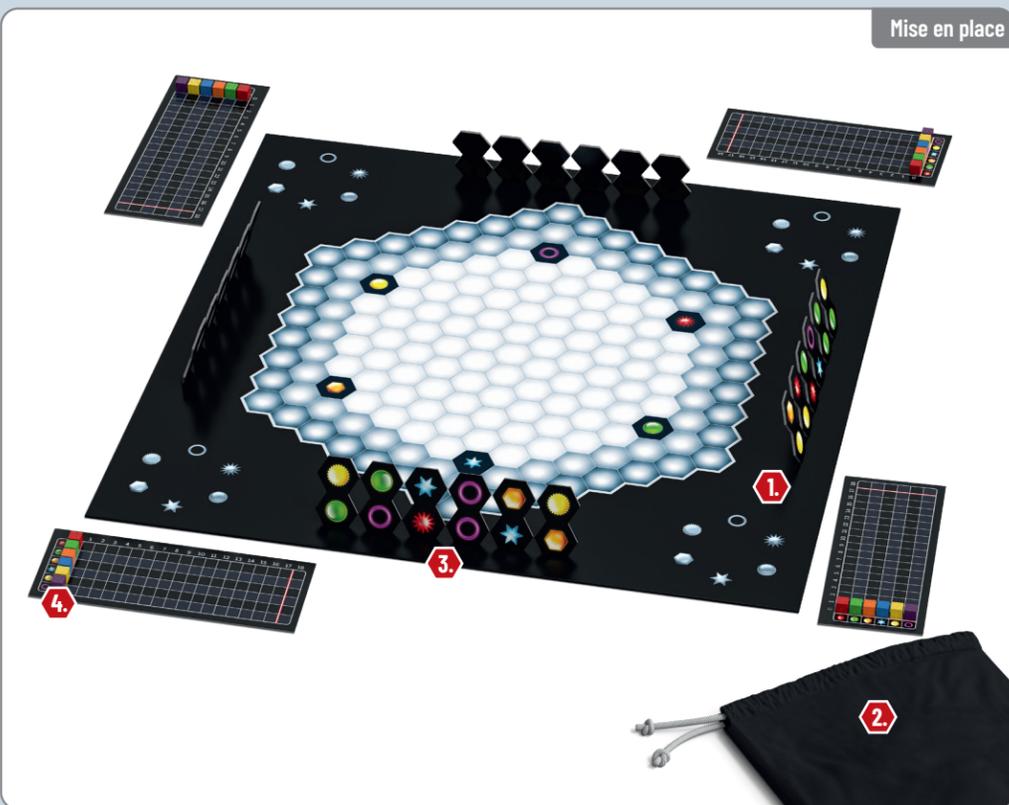
4 pistes de score



1

## MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau** au centre de la table.
2. Mélangez les **tuiles dans le sac**, puis placez ce dernier à côté du plateau.
3. Piochez chacun **6 tuiles du sac** et insérez-les dans les encoches du plateau prévues à cet effet, devant vous.
4. Prenez chacun une **piste de score** et un **marqueur de chaque couleur**, que vous placez sur la case 0 correspondante, sur votre piste de score (le marqueur rouge est placé sur la case 0 de la ligne avec le symbole , etc.). Placez ensuite vos pistes de score devant vous. Décalez-les légèrement par rapport aux tuiles insérées dans les encoches afin qu'elles soient visibles par tous les joueurs (voir illustration).



Rangez les éventuels marqueurs et pistes de score restants dans la boîte.  
Le ou la plus jeune parmi vous commence.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire. À votre tour, effectuez les trois étapes suivantes :

1. Placez 1 tuile sur le plateau.
2. Comptez les points rapportés par cette tuile (+ tour bonus éventuel).
3. Piochez des tuiles pour en avoir à nouveau 6 dans vos encoches.

2

## 1. Placez 1 tuile sur le plateau

Au début de votre tour, choisissez l'une des 6 tuiles devant vous et placez-la sur 2 cases libres du plateau.

**Case libre** : Une **case libre** est une case sur laquelle ne se trouve aucun symbole coloré (présent sur une autre tuile ou imprimé sur le plateau).

**Remarque** : Chaque symbole est associé à une couleur (astérisque rouge , soleil jaune , étoile bleue , rond vert , cercle violet , hexagone orange .

Quand vous placez une tuile, restez bien à l'intérieur de la **délimitation** du plateau.

Cette délimitation dépend du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, n'utilisez que les **cases les plus claires** .
- À 3 joueurs, n'utilisez que les **cases claires et grisées** .
- À 4 joueurs, utilisez **toutes les cases** (claires, grisées et sombres) .

Lors de votre premier tour, vous devez placer votre tuile **adjacente à un symbole imprimé sur le plateau** à côté duquel ne se trouve encore aucune tuile.

À partir de votre deuxième tour, vous pourrez placer votre tuile **n'importe où** sur 2 cases libres du plateau.

Il n'y a **pas de contraintes de placement** : rien ne vous oblige à placer votre tuile à côté d'une autre tuile ou à côté d'un symbole identique.

**Remarque** : Au cours de la partie, des cases libres solitaires (une case libre isolée entourée de tuiles) peuvent donc apparaître sur le plateau.

**Important** : À votre tour, vous **devez** forcément placer une tuile, même si cela ne vous permet pas de marquer des points.

## 2. Comptez les points rapportés par cette tuile

Vous marquez des points si les **symboles de votre tuile sont adjacents à des symboles identiques** (qu'ils soient présents sur d'autres tuiles ou imprimés sur le plateau). Comptez alors séparément les **points de chacun des symboles de votre tuile** (même si elle présente 2 symboles identiques). Comptez les points gagnés grâce au 1<sup>er</sup> symbole, puis déplacez le marqueur de la couleur correspondante d'autant de cases sur sa piste de score. Procédez ensuite de la même façon avec le 2<sup>e</sup> symbole.

**Remarque** : Choisissez librement dans quel ordre compter les points de chacun des symboles.

Quand la tuile est placée sur le plateau, **chacun** de ses symboles est alors **adjacent à 5 cases** (sauf si la tuile est au bord du plateau), comme indiqué ci-contre. Ces 5 cases adjacentes donnent les 5 directions à vérifier pour compter les points.

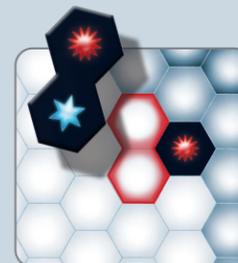
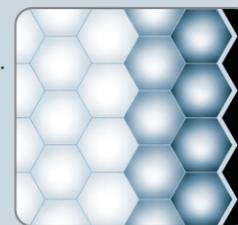
**Important** : Les deux symboles de votre tuile ne sont **pas considérés comme adjacents l'un à l'autre**.

Regardez donc chacune des 5 directions, et vérifiez le nombre de **symboles identiques et adjacents au vôtre, en ligne droite et sans interruption**. On considère qu'une ligne de symboles identiques est interrompue lorsque vous arrivez à une **case libre** ou à un **symbole différent**. Marquez **1 point par symbole identique adjacent** au vôtre.

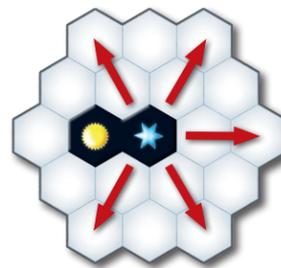
**Rappel** : Le 2<sup>e</sup> symbole d'une tuile **n'est pas considéré comme étant adjacent**. Vous ne marquez aucun point dans la direction du 2<sup>e</sup> symbole de la tuile, et ce même si les deux symboles de votre tuile sont identiques.

Quand vous avez fini de compter les points de votre tour, regardez si vous devez effectuer un **tour bonus immédiat** (voir p. 4). Si c'est le cas, jouez votre tour bonus, puis **piochez** de nouvelles tuiles pour compléter vos 6 encoches.

3



### Exemple



Pour le symbole , vérifiez s'il y a des symboles adjacents identiques, en ligne droite, dans les directions suivantes : haut-gauche, haut-droite, droite, bas-droite et bas-gauche. Ne prenez pas en compte la gauche (  ) : c'est le 2<sup>e</sup> symbole de votre tuile, il n'est pas considéré comme adjacent à votre .

### Tour bonus

À chaque fois qu'un de vos marqueurs atteint la colonne 18 sur sa piste, criez : « Génial ! ». Vous obtenez automatiquement un tour bonus et vous devez **immédiatement** choisir l'une de vos tuiles, la placer sur le plateau et compter les points qu'elle vous rapporte. Cela peut d'ailleurs engendrer de nouveaux tours bonus.

**Remarques** : ● Quand vous comptez les points d'une tuile représentant 2 symboles différents, vous pouvez déclencher 2 tours bonus d'un coup.

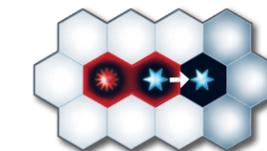
- Vous pouvez continuer à jouer une couleur même si le marqueur correspondant a déjà atteint la colonne 18. Toutefois, vous ne compterez pas les points de cette couleur, car vous ne pouvez pas dépasser 18.

Vous **devez** jouer vos tours bonus, vous n'avez pas le choix.

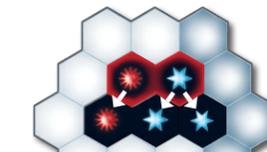
**Important** : Vous ne piochez de nouvelles tuiles qu'**après** avoir joué vos tours bonus.

4

### Exemples



Vous placez votre tuile  /  sur le plateau.  
Aucun symbole identique n'est adjacent à votre  : vous obtenez donc 0 point pour ce symbole. N'avancez donc pas le marqueur rouge sur la piste de score.  
Une  est adjacente à votre  : avancez le marqueur bleu d'1 case sur sa piste.



Vous ajoutez une nouvelle tuile  / .

Un  est adjacent à votre  : avancez le marqueur rouge d'1 case sur sa piste.  
Deux  sont adjacentes à votre  (une dans la direction bas-gauche et une autre dans la direction bas-droite) : avancez le marqueur bleu de 2 cases sur sa piste.



Vous placez à présent une tuile  / .

Votre  du haut est adjacente à 2 symboles identiques (directions : gauche et bas-gauche). L'autre  de votre tuile n'est pas considérée comme adjacente à la première.  
Votre  du bas est adjacente à une ligne de 2  en direction de la gauche.  
On ne prend toujours pas en compte la 2<sup>e</sup>  de la tuile.  
En tout, avancez le marqueur bleu de 4 cases sur sa piste.



Vous placez à nouveau une tuile  / .

Votre  est adjacent à une ligne de 2  : avancez le marqueur rouge de 2 cases sur sa piste.  
Votre  est adjacente à 2 lignes de 2  (dans 2 directions différentes) : avancez le marqueur bleu de 4 cases sur sa piste.  
Le symbole  qui se trouve au milieu de la rangée du bas n'est pas pris en compte : il n'est pas placé en ligne droite par rapport au symbole de la tuile.



Vous placez une tuile  /  sur des cases libres entourées d'autres tuiles.  
Vous pouvez compter les points marqués par le  de gauche, sur votre tuile, dans 5 directions : haut-droite, haut-gauche, gauche et bas-gauche, où se trouve à chaque fois 1 symbole identique adjacent, ainsi que bas-droite où se trouvent 3  en ligne droite (donc au total, 7 points pour ce symbole).  
Le  de droite, sur votre tuile, est adjacent à 1 symbole identique dans les directions haut-gauche, haut-droite et droite. Dans la direction bas-gauche, il est adjacent à une ligne de 2  interrompue par un  (donc au total, 5 points pour ce symbole).  
En tout, vous obtenez 12 points pour vos deux  et avancez donc le marqueur vert de 12 cases sur sa piste.